



ATARI® 2600™

SNOOPY — AND THE — RED BARON



* SNOOPY is a trademark of United Feature Syndicate, Inc.
* SNOOPY: © 1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.



SNOOPY: © 1965 United Feature Syndicate, Inc.

SNOOPY* AND THE RED BARON

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

GAME PLAY

The dastardly Red Baron has stolen important food supplies from the allies during the war. Hamburgers, ice cream cones, popcorn and other tasty treats have been taken by this evil aviator and sharpshooter. Your task is to help Snoopy shoot down the Red Baron and recover the stolen supplies.

You begin your mission with four doghouses. It takes eight direct hits to bring down the Red Baron, and for the Red Baron to bring down Snoopy's doghouse. If the Red Baron downs a doghouse, all accumulated treats will be lost. Press the controller button to fire Snoopy's machine gun.

Note: Snoopy cannot fly above the clouds.

To catch a stolen treat: Keep an eye on the Red Baron when he drops a tasty morsel from his triplane. Recover the falling treat by touching it with Snoopy's doghouse.

LE JEU

Au cours de précédentes batailles, le méchant Baron Rouge a dérobé d'importantes provisions venant des réserves de Snoopy et sa troupe. Rien n'a échappé aux griffes de l'affreux pilote au tir redoutable: sandwiches, cornets glacés, pop-corn... tout y passe! Il s'agit donc d'aider Snoopy à canarder le Baron Rouge et à récupérer les précieuses marchandises volées.

Au début du jeu, vous disposez de quatre niches volantes. Une niche ou un avion triplan s'abattent en huit coups portés directement. Si le Baron Rouge détruit une niche, toutes les friandises qu'elle contenait sont perdues. Pour vous servir de la mitrailleuse de Snoopy, appuyez sur le bouton.

Remarque: Snoopy ne peut pas voler au-dessus des nuages.

Pour attraper une friandise volée, gardez l'œil sur le Baron Rouge: il lui arrive d'en faire tomber du haut de son avion et il vous faut la rattraper au vol, en touchant cette friandise avec la niche de Snoopy.

SPIEL

Der Rote Baron hat wichtigen Lebensmittelnachschub von den Verbündeten gestohlen. Hamburger, Eis, Popcorn, und andere Leckerbissen wurden von dem Flieger und Scharfschützen erobert. Das Ziel des Spieles ist es, Snoopy dabei zu helfen, den Roten Baron abzuschießen, und die gestohlene Verpflegung zurückzuerobern.

Die Mission wird mit vier Hundehütten begonnen. Acht Treffer werden benötigt, um eine Hundehütte oder einen Dreidecker abzuschießen. Bringt der Rote Baron eine Hundehütte zu Boden, gehen alle gesammelten Leckerbissen verloren. Snoopys Maschinengewehr wird mit dem Knopf ausgelöst.

Hinweis: Snoopy kann nicht über den Wolken fliegen.

Um einen gestohlenen Leckerbissen wiederzugewinnen, sollte man den Roten Baron nicht aus den Augen lassen, und aufpassen, wann ein Leckerbissen aus seinem Flugzeug fällt. Dieses fallende Stück soll mit Snoopy's Hundehütte berührt werden.

IL GIOCO

Il terribile Barone Rosso ha rubato importanti provviste agli alleati durante un'azione di guerra. Panini, con i gelati, popcorn ed altre leccornie sono stati portati via dal tremendo aviatore e tiratore scelto. Il tuo compito è di aiutare Snoopy ad abbattere il Barone Rosso e recuperare le merende rubate.

All'inizio della missione hai quattro canili. Tanto i triplani quanto i canili devono essere centrati otto volte per essere fatti precipitare. Se il Barone Rosso abbatte un canile, tutte le ghiottonerie che hai accumulate vanno perdute. Premi il pulsante per far fuoco con la mitragliatrice di Snoopy.

N.B.: Snoopy non può volare al di sopra delle nuvole.

Per riprendere una leccornia rubata: tieni d'occhio il Barone Rosso ed appena questo lascia cadere un prelibato bocconcino, recuperalo toccandolo col canile di Snoopy.

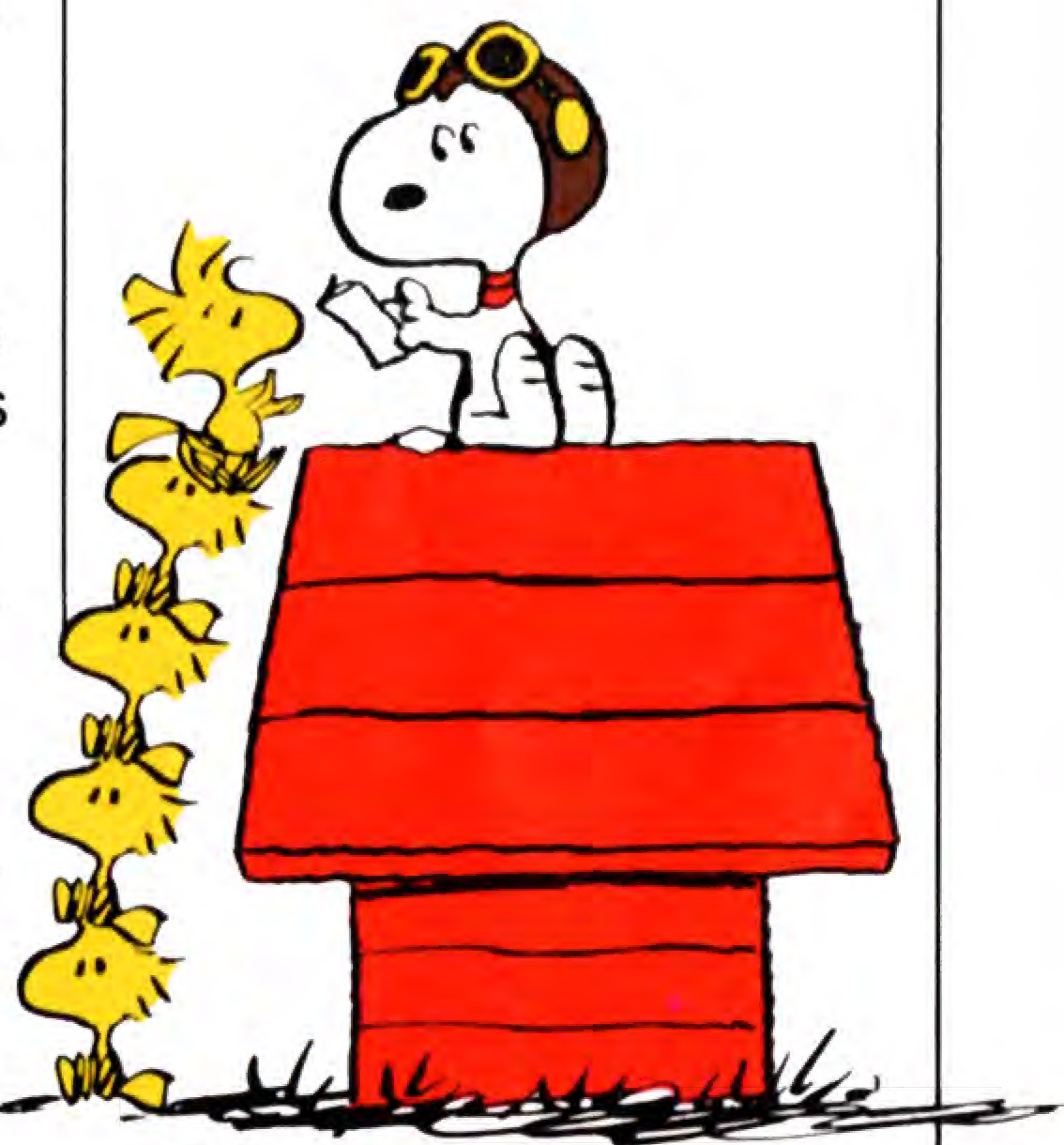
EL JUEGO

El perverso Barón Rojo ha robado importantes provisiones alimenticias de los aliados durante la guerra. Este malvado aviador y certero tirador ha robado hamburguesas, barquillos de nieve, palomitas de maíz y otras deliciosas golosinas. La misión de usted consiste en ayudar a Snoopy a derribar a tiros el avión del Barón Rojo y recuperar estas provisiones robadas.

Usted comienza la misión con cuatro perreras. Se requieren ocho disparos certeros para derribar el Barón Rojo, y para que el Barón Rojo derribe la perrera de Snoopy. Si el Barón Rojo derriba una perrera, todas las golosinas acumuladas se perderán. Oprima el botón de control para disparar la ametralladora de Snoopy.

Nota: Snoopy no puede volar por encima de las nubes.

Para recoger una golosina robada: Observe al Barón Rojo cuando arroja una golosina desde su triplano. Recupere la golosina que está cayendo tocándola con la perrera de Snoopy.



PEANUTS characters: © 1965
United Feature Syndicate, Inc.

But watch out! The Red Baron can also drop skull and crossbones, and if you catch one, you lose all of the treats you've collected.

If you manage to shoot down all the Red Barons in the round and collect all the treats, bonus points are added to your score (see SCORING). Press the controller button to begin the next round.

Before you press **GAME RESET** (see CONTROLS), you can play a practice game without scoring points, and without being shot down.

USING THE CONTROLLER

Be sure your controllers are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, plug your controller into the left controller jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Mais méfiez-vous! Le Baron Rouge peut également faire tomber des têtes de mort et si vous les attrapez, vous pouvez dire adieu à toutes les friandises que vous aviez attrapées.

Si vous arrivez à descendre tous les Barons Rouges et à amasser de précieuses provisions, des points en prime seront ajoutés à votre score (voir SCORE). Appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier pour commencer la prochaine manche.

Avant d'appuyer sur **GAME RESET** vous pouvez vous entraîner au jeu sans que les points ne soient comptés et sans courir le danger d'être abattu.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Assurez-vous que les commandes sont bien branchées dans les prises de la console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise de commande gauche. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Aber Vorsicht! Der Baron läßt auch einen Totenkopf fallen, und, wird er vom Spieler aufgefangen, verliert dieser alle seine Leckerbissen.

Werden alle Rote Barone abgeschossen und all'die Leckerbissen gesammelt, gibt's Bonuspunkte (siehe PUNKTEZÄHLUNG). Drücken Sie den roten Steuerknopf die nächste Runde zu beginnen.

Bevor die **GAME RESET** gedrückt wird, kann ein Übungsspiel gespielt werden, ohne Punkte-zählung und ohne Abschußgefahr.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerungen fest in den Buchsen des Grundgerätes stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird den linken Spielkabel-Eingang benützt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Ma fa attenzione! Il Barone lascia cadere anche un teschio con tibie incrociate e se lo tocchi perdi tutta la buona roba che hai ammassato.

Se riesci ad abbattere tutti i Baroni Rossi ed a raccogliere le importantissime merende, dei punti d'abbuono vengono aggiunti al tuo punteggio (vedi PUNTEGGIO). Usa il comando a cloche per continuare a giocare alla fine della ripresa.

Prima di premere **GAME RESET**, puoi giocare una partita di allenamento senza segnare punti e senza farti abbattere.

USO DEL COMANDO

Assicurati che i comandi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack della consolle. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa di sinistra. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Pero ¡tenga cuidado! El Barón Rojo también puede arrojar una calavera y huesos cruzados, y si usted los recoge, perderá todas las golosinas que haya recogido.

Si usted tiene éxito en derribar a todos los Barones Rojos y recoger todas las golosinas, se añadirán puntos extra a su puntuación (vea PUNTUACION). Oprima el botón rojo del control de palanca para continuar jugando el siguiente partido.

Antes de oprimir el botón **GAME RESET** usted podrá jugar un juego de práctica sin puntuación y sin ser derribado.

USO DEL CONTROL

Asegúrese de conectar los controles firmemente en los enchufes de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe izquierdo. Mantenga el control con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.



SNOOPY: © 1965 United Feature Syndicate, Inc.

Press **GAME SELECT** to choose the skill level you want: 1-medium, 2-advanced, or 3-expert. Game 4 is an easy version for young children and beginners. The number to the right of the game number indicates the number of Red Barons in each round.

Press **GAME RESET** to start and restart the game.

Press the red button to continue playing at the end of each round.

SCORING

POINTS DURING FLIGHT

| | |
|---------------|----|
| Red Baron Hit | 10 |
| Each Treat | 40 |

BONUS POINTS (at end of round)

| | |
|-----------------------|-----|
| Each treat recovered | 50 |
| Red Baron shot down | 100 |
| All treats recovered: | |
| Bonus doghouse | |

Appuyez sur **GAME SELECT** pour déterminer le niveau de difficulté désiré: 1-moyen, 2-avancé, 3-expert. Le jeu 4 est la version facile, réservée aux enfants et aux débutants. Le nombre figurant à droite du numéro de jeu représente le nombre de Barons Rouges engagés dans chaque partie.

Appuyez sur **GAME RESET** pour commencer le jeu ou le remettre à zéro.

Appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier pour commencer la prochaine manche.

SCORE

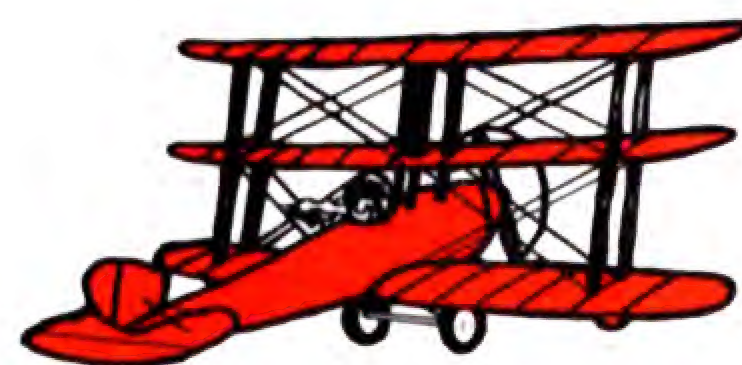
POINTS ACQUIS PENDANT LE VOL

| | |
|--------------------|----|
| Baron Rouge touché | 10 |
| Friandise | 40 |

POINTS EN PRIME (en fin de partie)

| | |
|---|-----|
| Friandise attrapée | 50 |
| Baron Rouge abattu | 100 |
| Toutes friandises attrapées: une niche en prime | |

Für die Spiel-Schwierigkeitsstufe wird **GAME SELECT** gedrückt: 1-Kenner, 2-Fortschrittene, 3-Experten. Das Spiel 4 ist eine leichte Version für Kinder und Anfänger. Die Zahl rechts neben dem Spiel zeigt die Anzahl abgeschossener Dreidecker in jeder Runde an.



Mit **GAME RESET** wird das Spiel begonnen und neu begonnen.

Drücken Sie den roten Steuerknopf um die nächste Runde zu beginnen.

PUNKTE-ZAHLUNG

PUNKTE WÄHREND DES FLUGES

| | |
|--------------------|----|
| Roter Baron | |
| Treffer | 10 |
| Jeder Leckerbissen | 40 |

BONUS-PUNKTE (am Ende einer Runde)

| | |
|--|-----|
| Ein eroberter Leckerbissen | 50 |
| Abschuß Roter Baron | 100 |
| Alle Leckerbissen: eine Bonus-Hundhütte. | |

Premi **GAME SELECT** per scegliere il livello di gioco desiderato: 1-intermedio, 2-avanzato, 3-esperto. Il gioco 4 è una versione facile per bambini piccoli e per principianti. La cifra sulla destra del numero del gioco indica quanti triplani appaiono in ogni ripresa.

Premi **GAME RESET** per iniziare il gioco o per ricominciare da capo.

Usa il comando a cloche per continuare a giocare alla fine della ripresa.

IL PUNTEGGIO

PUNTEGGIO IN VOLO

| | |
|-----------------------------------|----|
| Per aver centrato il Barone Rosso | 10 |
| Per ogni ghiottoneria recuperata | 40 |

PUNTI D'ABBUONO (alla fine della ripresa)

| | |
|---|-----|
| Per ogni ghiottoneria recuperata | 50 |
| Per aver abbattuto il Barone Rosso | 100 |
| Tutte le ghiottonerie recuperate: un canile extra | |

Oprima el botón **GAME SELECT** para seleccionar el nivel de destreza al que desee jugar: 1-medio, 2-avanzado, 3-esperto. El juego 4 es una versión fácil para los niños de corta edad o principiantes. El número que aparece a la derecha del número del juego indica el número de Barones Rojos en cada partida.

Oprima el botón **GAME RESET** para iniciar y reiniciar el juego.

Oprima el botón rojo en el control de palanca para continuar jugando el siguiente partido.

PUNTUACION

PUNTOS GANADOS DURANTE EL VUELO

| | |
|---|----|
| Por cada disparo certero contra el Barón Rojo | 10 |
| Cada golosina | 40 |

PUNTOS EXTRA (al final de la partida)

| | |
|--|-----|
| Por cada golosina recuperada | 50 |
| Por derribar al Barón Rojo | 100 |
| Recuperación de todas las golosinas: una perrera extra | |



TREATS

FRIANDISES

LECKERBISSEN

GHIOTTONERIE

GOLOSINAS



SNOOPY: © 1965 United Feature Syndicate, Inc.

A Gold Baron is earned after fifty Red Barons are shot down. An exclamation point indicates each one million points.

HELPFUL HINTS

- When Snoopy catches a treat, the Red Baron will come after him, so quickly fly away.
- Fly Snoopy down toward the mountains to lure the Red Baron out of the clouds, where Snoopy dares not to roam.
- Try to fly behind the Red Baron. He cannot shoot backwards.



PEANUTS characters: © 1965
United Feature Syndicate, Inc.

Lorsque vous avez abattu cinquante Barons Rouges, vous recevez un Baron d'or. Chaque million de points est indiqué par un point d'exclamation.

CONSEILS UTILES

- Lorsque Snoopy attrape une friandise, le Baron Rouge force sur lui. Il vous faut d'en aller très vite!
- Faites voler Snoopy vers les montagnes pour forcer le Baron Rouge à sortir de ces nuages, dans lesquels Snoopy n'ose pas s'aventurer.
- Essayez de voler derrière le Baron Rouge, il ne peut pas tirer vers l'arrière.



Nach fünfzig abgeschossenen Roten Baronen gibt's einen Gold-Baron. Jede Million Punkte wird mit einem Ausrufezeichen angezeigt.

NÜTZLICHE TIPS

- Fängt Snoopy einen Leckerbissen, fliegt ihm der Rote Baron nach. Also nichts wie weg!
- Um den Roten Baron aus den Wolken, in die Snoopy nicht fliegen kann, zu locken, Snoopy hinunter in die Berge fliegen lassen!
- Nach Möglichkeit hinter dem Roten Baron fliegen. Er kann nicht rückwärts schießen.



Se abbatti 50 Baroni Rossi guadagni un Barone d'oro. Ogni milione di punti dopo i primi 999.990 viene indicato da un punto esclamativo di colore diverso.

CONSIGLI UTILI

■ Ogni volta che Snoopy afferra una ghiottoneria il Barone Rosso lo insegue, quindi è meglio scappare via subito.

■ Fa volare Snoopy verso le montagne per indurre il Barone Rosso ad uscire dalle nuvole, dove Snoopy non si azzarda.

■ Cerca di metterti in coda al Barone Rosso: questi non può sparare all'indietro.



Usted ganará un Barón de Oro por cada cincuenta Barones Rojos que derribe. Un signo de exclamación indica un millón de puntos.

CONSEJOS UTILES

■ Cada vez que Snoopy recoja una golosina, el Barón Rojo tratará de atacarle, de manera que aléjese volando rápidamente.

■ Haga que Snoopy vuele descendiendo hacia las montañas para atraer al Barón Rojo desde las nubes, pues Snoopy no se atreve a volar cerca de ellas.

■ Trate de volar por detrás del Barón Rojo, pues éste no puede disparar hacia atrás.



ATARI[®] Q2
PROOF OF PURCHASE

SNOOPY* AND THE RED BARON



A Warner Communications Company 

- * Trademark of United Feature Syndicate, Inc.
Snoopy: ©1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.
- * Marque de fabrique de United Feature Syndicate, Inc.
Snoopy: ©1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.
- * Warenzeichen der United Feature Syndicate, Inc.
Snoopy: ©1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.
- * Marchio di fabbrica della United Feature Syndicate, Inc.
Snoopy: ©1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.
- * Marca registrada de United Feature Syndicate, Inc.
Snoopy: ©1958, 1965 United Feature Syndicate, Inc.

ATARI, INC. International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

CO19787-111 REV. A

Printed in U.S.A.
Imprimé à U.S.A.
©1983 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat & TM Off.